Остров Апофиса

Рубрика: Приключения

2 комментариев



Так древние изображали Апофиса

Сценарий для искателей приключений низкого уровня, **автор**: **Питер Ларссон**

Дельта реки Хет кипит жизнью, но и смерть ходит с ней рука об руку. Одно из самых гиблых мест здесь — остров, само название которого вселяет ужас и отчаяние в сердца хеттимов: Апофис.

Этот узкий участок суши лежащий посреди реки особенно широкой в этом месте, облюбовал для себя зловещий культ ужасного чудовища: великого дракона Апофиса. Культисты наложили страшную дань на окрестных жителей и рыбаков: человеческие жертвы, приносимые ненасытной твари. Отважные герои должны спасти несчастных, и, если это удастся, — уничтожить культ и победить чешуйчатый ужас.

Завязка приключения

Древний храм расположенный на острове, стал домом для культистов. Сами они — не люди, а представители народа змей, недавно перебравшихся сюда из других мест. Рептилии отыскали храм,

привели его в порядок и стали распространять по округе зловещие слухи, о том, что пробудили древнего монстра, якобы спящего на острове, который обязательно пробудится, если его не подкармливать человечиной. Обмануть окрестных крестьян было нетрудно, и теперь они полностью находятся во власти страха… и жрецов Апофиса. Персонажи игроков узнают о ужасном культе от богатого минойского купца (см.ниже), или родственников тех, кого уже похитили культисты. Когда герои попадают на остров, они легко могут отыскать небольшую группу людей, предназначенных для принесения в жертву. Герои могут исследовать остров, отыскать запрятанные сокровища, спасти несчастных жертв, уничтожить злой культ и конечно же… убить чудовище.

Первоначальная мотивация персонажей — спасти людей, но легко это сделать не получится — в самом храме только половина пленников, остальных можно отыскать в древних катакомбах народа змей. Разумеется те, кого персонажи ищут находятся именно здесь.

Культ Апофиса

С незапамятных времен суеверные крестьяне дельте Хета чтят чудовищного змея по имени Апофис: зверя Сета. Древний остров, с незапамятных времен был центром поклонения змею. Известно, что это место также является особо чтимым у представителей Культа Темных Богов.

Поэтому, когда люди-змеи прибыли сюда, им не составило никакого труда возродить старые страхи у местных жителей. Чудовище, которое исполняет роль Апофиса приведено сюда из каких-то удаленных уголков Мифики. В короткие сроки культ собрал довольно много последователей среди людей, но культ основан на страхе, а не на вере, поэтому серьезной опасности приспешники Апофиса не представляют, в отличии от главы культистов — Магистра Суфута и его помощника Мебека. Оба они принадлежат народу людей-змей.

Люди-змеи

Давным-давно, змеиные народы правили миром. Теперь от прошлого

осталось только жалкая пародия на величие, но далеко не все люди-змеи готовы и дальше мириться с таким положением вещей. Их цель — восстановить своё влияние на Мифике и получить власть над теплокровными двуногими. Когда Суфут узнал о древних верования местных жителей, он мгновенно сообразил какая блестящая возможность открывается перед ним. Нанять местных бандитов и обзавестись собственным ручным «Апофисом» оказалось совершенно не сложно, а когда появились и первые последователи, он мог уже с нетерпением потирать свои когтистые лапы, — его план начал осуществляться.

Приключения начинаются

Авантюристы могут быть наняты богатым минойским купцом Никосом Ринотомом, чей молодой и глупый племянник Агапий исчез во время торговой миссии в Царстве пустынь. В последний раз он подавал весточку когда выезжал из Хавады. Торговец обещает сторицей вознаградить искателей приключений, если им удастся найти и спасти несчастного. Персонажи могут встретить Никоса в любом минойском городе и предпринять поездку через океан в южную страну, или повстречать его в любом хеттимском городе. Никос путешествует по морям на своем роскошном судне «Ойкуменактон», и может при необходимости, сам доставить героев куда им требуется.

Если такая мотивация не действует, просто «похитьте» кого-то из друзей или родственников искателей приключений, разумеется в тех же местах. Естественной отправной точкой для начала поисков служит город Хавада, крупное поселение, находящееся довольно близко от острова Апофис, но начать можно и в любом другом хеттимском городе.

Хавадское начало

В Хаваде есть три ключевых места для посещения: дворец наместника, храм Ра и рынок. Дворец наместника — впечатляющих размеров каменное здание с массивными пилонами и бесконечным рядом колонн. Перед входом во дворец довольно внушительная

толпа, наперебой обсуждая события последних дней, а именно: многочисленные пропажи людей — родственников, друзей и просто гостей города. «Куда смотрят власти!», «доколе?» и тому подобные вопросы прямо таки написаны на лицах собравшихся.

В глубине дворца герои могут найти Тутмосиса, сморщенного маленького чиновника. Писец явно в растерянности, вкратце он излагает им причину своего беспокойства, пересказывая уже знакомую героям ситуацию с пропажей людей. Конечно же он с готовностью согласится на помощь искателей приключений (или сам её попросит), обещая вполне достойную награду за расследование этого дела. Тутмосис (впрочем, как и прочие жители Хавады), разумеется знает древнюю легенду об Апофисе, и древнем храме на острове посреди реки, поэтому с готовностью отметит на карте этот остров, как весьма подозрительное место. Когда герои соберутся покидать его, на прощание он может пробормотать что-то в духе «я надеюсь, вам повезет больше, чем предыдущей группе».

В храме Ра который герои наверняка навестят, они могут пообщаться со жрецом-настоятелем, и если в разговоре с ним упомянут, что намерены победить ужасное чудовище, жрец от имени Ра пообещает вознаградить их за это. Он также вручит им перевод книги «**Руководство героя по борьбе с Апофисом**» и может показать старые карты этого острова.
Рынок представляет собой шумный базар со множеством лавок, лотков, и небольших магазинчиков. Здесь все работают по бартеру, по сути реальных денег вообще ни у кого нет. Не забывайте торговаться, здесь это является признаком хорошего тона!

Руководство героя по борьбе с Апофисом

Богато иллюстрированная книга написана хеттимскими иероглифами. Большинство из них, на первый взгляд какие-то религиозные тексты и заклинания непонятного назначения. В конце вложен листок с кратким конспектом содержимого книги, слава Зевсу, на минойском языке.

«Чтобы убить отвратительного змея, герою должно:

- *1. Побороть Апофиса.*
- *2. Растоптать Апофиса.*
- *3. Заколоть Апофиса.*
- *4. Плюнуть на Апофиса*
- *5. Изрубить Апофиса на части.*
- *6. Сжечь Апофиса по частям.*

Если Герой сделает все как полагается, дракон Апофис будет изгнан из этого мира, и душа Героя воспоет».

Очевидно, что эти инструкции бесполезны против реального чудовища, но они могут здорово повеселить ведущего и игроков.

Путешествие на остров Апофиса

Зная куда идти, персонажи могут отправиться в путь, через заросли тростника, преодолевая по пути ручьи, топи и болота низменной части дельты реки. Путешествие на остров в лодке займет шесть часов времени (или 10 на плоту), во время которого игроков можно не слабо развлечь с помощью таблицы случайных встреч приведенных ниже:

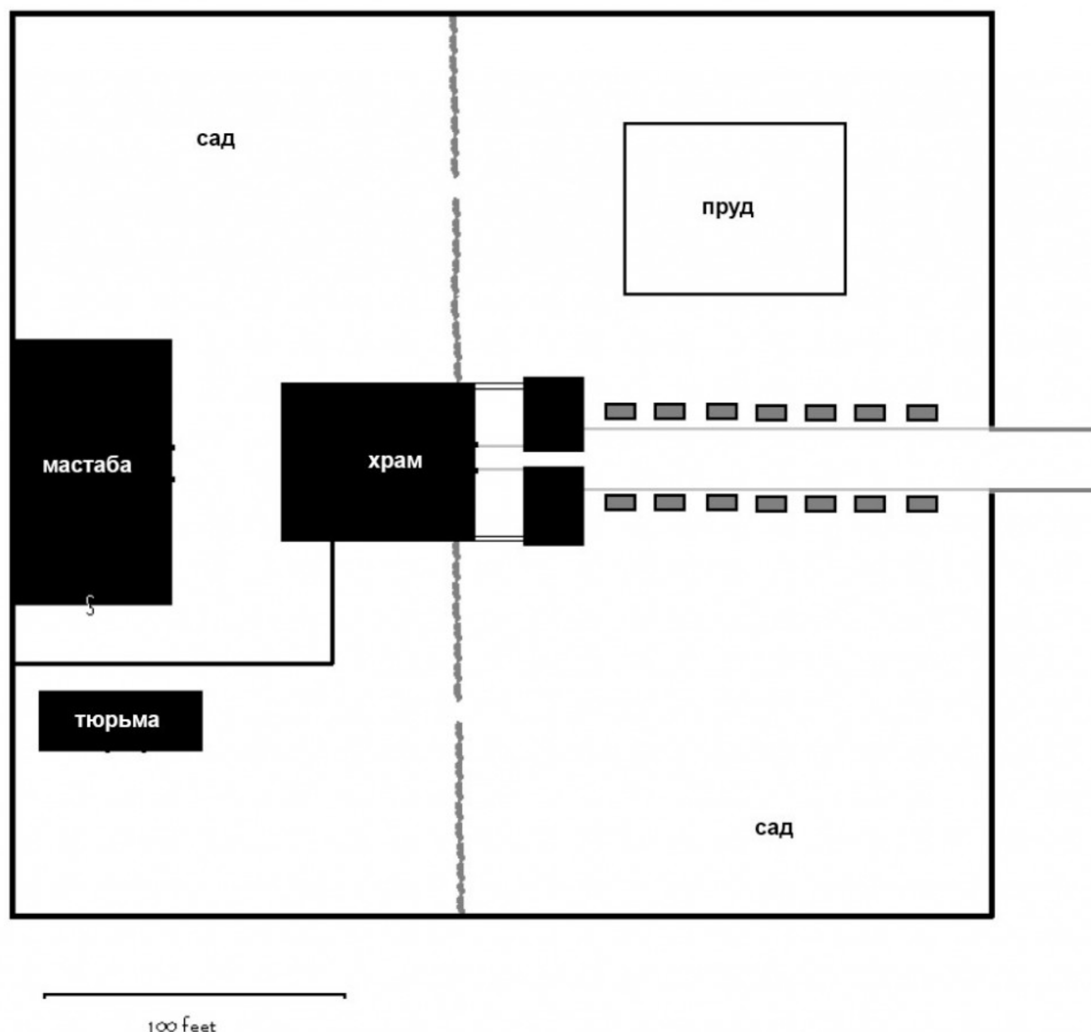
Значение 1d6, Случайная встреча

- 1-2, атака крокодила (см. крокодил) .
- 3, свирепые бегемоты не дремлют! (см. бегемот).
- 4, по реке плывут экзотические фрукты очень соблазнительные на вид. Каждый съеденный фрукт вызовет проверку на Выносливость против числа 15. В случае провала персонажа ждет болезненная смерть в течении 1d6 раундов, если ему не будет оказана магическая помощь.
- 5, встречается небольшой островок, на котором видны несколько покосившихся лачуг. Если персонажи пристают к берегу, они столкнуться с бандитами обитающими здесь (число персонажей + 1d6). если кого-то из бандитов удастся захватить в плен, они могут добавить красок к повествованию, поведав историю, что эта деревушка была разрушена Апофисом, но когда — никто не знает. Самого Апофиса они конечно не видели.
- 6, в торчащем из воды стволе давно иссохшей дерева лежит древний

скелет. На его шее висит амулет защиты, действие которого направлено конкретно на Апофиса и который, конечно же, совершенно бесполезен против нашего чудовища.
Наконец, герои пробиваются сквозь плотную стену тростников, опоясавшею остров, и продолжают путь по черной и вязкой жиже вместо воды, в центре которой виднеется искомый остров.

Остров

Остров Апофиса хорошо просматривается с моря, отлично виден и храм (из храма все тоже прекрасно видно). Вода вокруг острова глубока и черна. Вдоль берега отдыхает дюжина речных крокодилов.



Причал и храм

Простая каменная плита позволяет определить, где можно причалить к берегу. Здесь же лежат канаты и якоря для крепления лодок. Храм

виднеется неподалеку — обычное древнее строение, повторяющее внешне многие другие храмы Хеттима. Огромные бронзовые ворота ведущие во двор храма заперты на громадный замок. Вокруг храма видна мощенная дорожка, а стены украшены изваяниями сфинксов, бесстрастно глядящих на героев каменными глазами. Однако внимательный персонаж может заметить, что одна из статуй отличается от прочих — вместо глаз у неё дыры, в которых в этот миг мелькнут чьи-то живые глаза. Явно не принадлежащие человеку. Дорожка приведет персонажей сперва в Восточный, а если обогнуть здание — Западный храмовые сады.

Восточный Сад

В северной части Восточного сада находится небольшая каморка, в которой всегда находится караул из 1D6 сектантов. В южной части сада стоит грубо сколоченный сруб охраняемый парой часовых. Внутри помещения содержатся 15 предельно истощенных узников. Эти несчастные поведают героям, что ещё десятку пленников удалось бежать (в том числе тем, кого ищут искатели приключений) . Они собирались переждать опасность в старой могиле неподалеку, а ночью попытаться вырваться с острова. Узники могут рассказать следующее:

- Культисты несли подносы из чистого золота нагруженные миррой и драгоценными специями. Видимо богатств у них, куры не клюют.
- Их главарь — просто изверг, он всегда носит капюшон на лице, но от его голоса мурашки по коже. Его подручные — просто наглые и распущенные бандиты.
- Иногда мы слышали рев Апофиса — ужасный и грозный, от которого земля под ногами трясется и подпрыгивает.
- Другая группа искателей приключений уже была здесь. Они вошли в храм, но мы не видели и не слышали ничего о них.
- Каждые несколько дней слышны удары гонга, после этого приходят культисты и забирают одного из нас. Назад не вернулся никто.
- Я слышал, что Апофис пожирает не только тела несчастных, но и души.
- Все, что мы можем сделать, это ждать своей очереди.

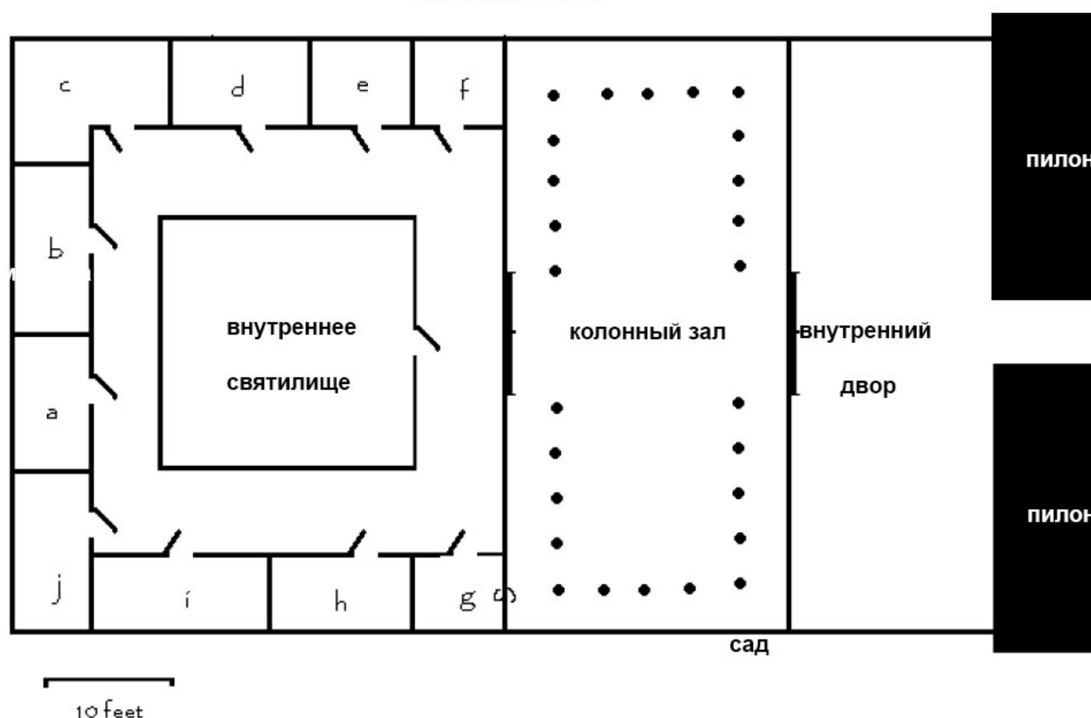
Западный сад

Северная половина сада выходит прямо на небольшой утес, где на солнце лениво разлеглись речные крокодилы. Если персонажи будут неосторожны, они непременно нападут на них.

Арка отделяет северную часть сада от южной. На другом конце сада виден старый проход выложенный камнем — видимо запасной вход в храм. Перед дверным проемом они увидят неясные очертания фигуры в темном балахоне, это Мебек. Вряд ли героям удастся его догнать, но если это удастся, добиться от него ничего толкового не получится — он будет кричать и причитать, что просто помогает магистру Суфуту и что его удерживают тут насильно. В целом он даже не врет. Если сбежит, Мебек предупредит своих о вторжении.

Ничего интересного кроме пустых саркофагов здесь нет, зато есть проход наверх, ведущий во внешний двор храма.

Храм Апофиса



Внешний двор

Открытый двор, мощеный плитами. Едва заметные пятна крови на камнях должны предупредить игроков об опасностях с которыми им

предстоит столкнуться. Массивные, двойные бронзовые двери ведут в большой зал. Стены здесь покрывают выцветшие фрески, изображающие громадного страшного змея. Стены усеяны иероглифами, которые могут прочитать те, кто знаетВысокий Хеми. Символы почти стерлись, но кое-что можно прочитать:
» … И тогда Сет послал змея Апофиса на землю, в наказание людям…».
«…Апофис ударил стену крепости с силой ста быков…».
«…Сет не забрал Апофиса, но освободил его и отпустил по ветру, чтобы до конца дней преследовать грешников, лжецов и тех кто…».
Больше ничего прочитать не удастся. Если герои прибыли «с парадного», то есть пристав к причалу, во дворе игроков будут ждать вооруженные культисты (число игроков + 1d6), а огромные бронзовые двери, ведущие во внутренний двор, будут закрыты. Их открытие требуетподвига силы (или ключ).

Внутренний двор

Здесь находятся 2-3 культиста-бандита и один настоящий последователь культа Апофиса. Стены слева и справа украшает настенная роспись изображающая черную человеческую фигуру простирающую руки от моря к суше и фигуру ящерицы с человеческим лицом, борющегося с каким-то из хеттимских (если судить по головному убору) царем. Эти трое, конечно же Тифон, Сет и Ра. Гигантский бронзовый гонг свисает на цепях с потолка. Последователь культа попытается ударить в него, как только заметит героев.

У искателей приключений есть два раунда, чтобы перехватить его. Если ему удастся (или если персонажи сами случайно или намеренно ударят в гонг) из дверей на противоположной стороне зала выскочит 2d6 культистов-бандитов, а двери позади наших героев захлопнутся .

Если искатели приключений исследуют северную стену, сделав успешную проверку на внимательность, против числа 18, они обнаружат секретную дверь ведущую в комнату G в Внутреннего

Храма. Каменные двери, которые ведут в следующий зал украшены сценами разрушений, и иероглифами означающими «смерть » и «обвал». Двери явно давно не использовались, замок весь изъеден ржавчиной. Открытие дверей требует Великого подвига силы. Если двери будут сдвинуты с места, колонны зала начнут рушиться, а следом за ними рухнут и потолочные перекрытия. Чтобы избежать раздавливания падающим столбом (урон 2d6), необходимо сделать проверку на Уклонение от опасности, однако 1d6 урона они получат в любом случае, а когда пыль осядет, из пролома в стене выскочит ещё 2d6 культистов-бандитов.

Внутренняя часть храма

Внутренний Храм представляет собой коридор в форме квадрата, по сторонам которого располагаются 9 комнат. 2-3 культиста-бандита патрулируют эту область.

Казармы (A)

Здесь стоят четыре двухъярусные кровати, на которых спят всего 2 культиста-бандита. В случае нападения они проснутся.

Кладовая (B)

Здесь хранятся амфоры и кувшины с едой. Внимание обязательно привлекут несколько банок заполненных сушеными мухами, пауками и т.п., «сухого пайка» людей-змей.

Святилище (C)

Стены этой комнаты богато украшены росписями. Здесь довольно светло — свет струится из окна расположенного высоко над полом. Свитки, лежащие на столе, на полу и везде где можно, исчерканы совершенно непонятными знаками. Это письмена людей-змей. Один истинный культист (змея в обличье человека) находится здесь, изучая рукопись. Увидев героев он непременно атакует с помощью магии. После смерти его тело примет исходную змеиную форму. На шее культиста амулет Сета, который может быть ошибочно принят за простую безделушку из Хавады, где очень любят подобные талисманы

называемые «талисман удачи».

Спальня (D)

Небольшое грязное помещение с кроватью и большим шкафом. Небольшой амфора в углу содержит четыре дозы мази из Меритсегера. Здесь можно найти несколько довольно забавных безделушек из драгоценных камней, общей стоимостью в 70 серебряных монет. Это спальня Мебека.

Казармы (E, F, G)

Небольшая комнатка, в которой стоят по четыре двухъярусные кровати. 1d6 вооруженных культистов-бандитов находится в каждой комнате. Комната G имеет незаметный выход во внутренний двор храма.

Спальня (H)

Спальня одного из истинных культистов. Из убранства комнаты есть только лежанка и небольшая кафедра для написания текстов. В воздухе стоит мерзкая едкая вонь. Хозяин помещения тоже здесь, при атаке он попытается скрыться во внутреннем святилище. Ничего ценного кроме глиняных табличек и свитков с письменами здесь нет.

Комната магистра (I)

Здесь все те же грязь, свитки и таблички, вдобавок стоит несколько сундуков, к сожалению пустых. Если персонажи ещё не встречали Суфута, он ждет их здесь.

Кладовая (J)

Комната, полная амфор и сундуков. Здесь можно найти специй, а также мирры и ладана на 10 золотых монет. Среди книг хранящихся здесь (в основном мало понятные религиозные тексты) можно найти и «Руководство героя по борьбе с Апофисом».

Внутреннее Святилище

Это большой зал с торжественной обстановкой, посреди которой выложен мозаичный образ великого и ужасного дракона, с разверзнутой пастью. В центре пасти — большая дыра в полу, около 10 метров в диаметре. Образ дракона многократно усилен с помощью

начищенных до блеска медных зеркал, отражающих ужасное изображение под разными углами. Возле задней стены Святилища стоят многочисленные статуи гуманоидов в одежде древнего Хеттима.

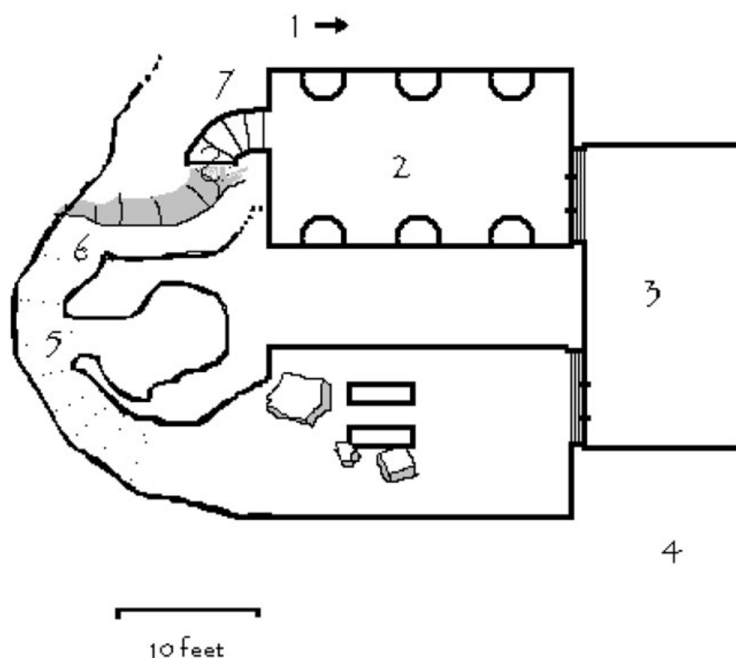
Каждая статуя держит в руках бронзовый топор. Когда герои врываются сюда, безоружные культисты бросятся к статуям и выхватят оружие из их рук. На это действие у них уйдет 1 боевой раунд. При ближайшем рассмотрении, становится понятно, что статуи во-первых изображают не людей (что понятно по когтистым лапам с чешуёй), а во-вторых кто-то до неузнаваемости обезобразил их лица так, что невозможно понять кого они изображали.

Из ямы в полу раздается ужасный рев. Чувствуется, что там внизу находится что-то большое и опасное. При попытке спустится вниз, становится понятно, что это невозможно — высоко, темно, да и чудовище сразу атакует. Если же пытаться стрелять в него сверху или использовать магию — просто отступает назад, уходя из досягаемости оружия.

Враги: 1d6 культиста-бандита и великий магистр Суфут (если он ещё жив). Заглянув в пропасть, герои могут заметить оскаленную пасть и кошмарную морду монстра скалящегося из черноты.

Древняя могила

Мастаба, по виду очень древняя, находится на заднем дворе храма. Огромная каменная дверь закрывает вход внутрь. Но если посмотреть внимательнее, то левее входа у стены обнаружится крышка с кольцом, открывающая вход в настоящее подземелье.



1) Ложный вход

Каменная дверь ведет в крошечное помещение где расположен алтарный камень на котором лежит засохший букет цветов лотоса. Даже при беглом осмотре становится понятно, что здесь нет ничего особо интересного — помещение выглядит неиспользуемым, разве что среди иероглифов на стенах, те кто смыслил в Высоком Хеми смогут прочитать список из 74 имен предыдущих магистров культа Апофиса. 73 из них написаны с использованием ряда устаревших символов, но последнее судя по всему нанесено недавно. Это имя Суфут.

2) Спуск в подземелье и первая палата

Описание: люк может быть обнаружен при проверке на обнаружение против 15. Допрос Мебека или использование заклинания божественный вопрос также помогут его обнаружить. Люк ведет в пахнущий сыростью коридор, вдоль стен которого вертикально, как это принято в Хеттиме, стоят саркофаги, а стены украшены серпантином иероглифов.

Ход упирается в каменную плиту, однако видно, что её можно с приложением усилий (рычаг или подвиг силы) сдвинуть в сторону.

Внимательные персонажи могут заметить, что последняя пара

саркофагов имеет отверстия для дыхания, а вместо глаз у них смотровые щели. Едва герои примутся за дверь, крышки саркофагов с грохотом отлетят и на них набросятся два человека — женщина-амазонка и минойский копьеносец в полном вооружении. Оба они держат в руках мечи, но не произносят ни звука, при этом хорошо заметно, что их глаза не выражают никаких чувств и эмоций. Эти двое — несчастные искатели приключений порабощенных колдовством людей-змей. Спасти их нельзя, и они будут сражаться до смерти .

Сокровище: саркофаги богато украшенные золотом и затейливой резьбой. Их трудно увезти с собой, и совершенно невозможно продать в Хеттиме. Зато они могут быть разбиты и переплавлены на металл, в таком случае стоимость одного саркофага равна 1d6 золотых монет.

3) Палата людей-змеи

Каменная дверь ведет искателей приключений в следующий зал. В нос ударяет уже знакомый смрадный запах, смешанный с запахом горящих восковых свечей. В дальнем конце помещения есть проход дальше, но чтобы пройти туда, нужно ещё одолеть тех, кто здесь обитает.

Один представитель народа людей-змей находится здесь, вместе с двумя околдованными искателями приключений, которые будут защищать его. Сам змей попытается сбежать вглубь туннелей.

В этой комнате, среди вороха глиняных табличек и свитков можно найти две странные карты с надписями на языке змей, явно указывающие какие-то точки в землях Харибдии (возможно завязки будущих приключений?). На стене висит Меч Сехмет.

4) Потайная комната

Одна из стен этой комнаты разрушена, открывая проход в небольшую пещеру, в которой покоятся два разрушившиеся от времени саркофага. Хотя на первый взгляд здесь пусто, за истлевшей крышкой одного из саркофагов притаилась гигантская крыса.
В корзинах у стены лежат остатки давно иссохших фруктов и трав и большую герметично запечатанную урну продолговатой формы.

Внутри урны находится неприятный сюрприз — гигантская змея невесть как выжившая на протяжении стольких лет.

5) Старый туннель

Туннель не выложенный, а вырубленный в скале ведет всё ниже под поверхность острова. В одном из поворотов имеется небольшая естественная пещера, в которой обитает семейство из 1d6 гиганстких крыс. Твари нападут если их потревожить.

6) Большая пещера

Туннель выводит в довольно большую пещеру, и узкой дорожкой, достаточной для прохода одного человека, серпантином спускается вниз. Выйдя на более-менее ровную площадку, герои замечают сразу несколько вещей: большое отверстие в потолке, через которое пробивается свет, внезапно разорвавшие тишину крики «на помощь!» (они замечают горстку людей жмущихся друг к другу на соседней площадке), и наконец, на плоском как блин возвышении на полу пещеры, громаду вдруг зашевелившейся туши…

Зал охраняют: трое околдованных искателей приключений (варвар и два копьеносца) и колдун людей-змей, скрывающийся в темном углу пещеры. Его смерть, кстати, разрушит чары поработившие авантюристов. Сам Апофис прикован к противоположной стене пещеры толстенной цепью (оставляющей свободу передвижений, но не дающей ему подойти к тому месту, где стоят наши герои).



Выбери своего Апофиса! (изображения НЕ масштабные)

7) Пол пещеры

При ближайшем рассмотрении, Апофис выглядит вовсе не так, как в книжке, ну, или как его описывали местные жители. Массивная

голова, крошечные передние лапы и само собой не такие уж и могучие цепи которыми сковано чудовище, как-то не вяжутся с его якобы божественным происхождением. Даже не самые проницательные герои в этот момент должны понять, что слухи о «древнем драконе» немного преувеличены.

Апофис (о природе зверя смотри ниже) особой опасности не представляет — до искателей приключений ему не дотянуться. Как с ним поступать, остается целиком на их совести (или совести ведущего, который запросто может… скажем так — ослабить в нужный момент цепь).

Если герои пороются как следует в одежде убитых врагов и сундуках стоящих на полу пещеры, то сумеют найти ценностей на сумму 1d6x30 золотых монет, до максимума в 180 з.м.

Природа зверя

Что за существо скрывается под маской Апофиса? Ведущий может использовать любую гигантскую рептилию из Справочника Существ, в зависимости от своих пожеланий и возможностей группы. Для сильного отряда подойдет Гигантозавр, доставленный прямо из жарких джунглей Харибдии. Более скромным (но все еще грозным) вариантом может бытьтираннозавр.
Впрочем, и гигантская стигийская змея и королевский крокодил-альбинос, также могут быть неплохим вариантом. Независимо от типа, это должен быть огромным, свирепым и конечно же — голодным.

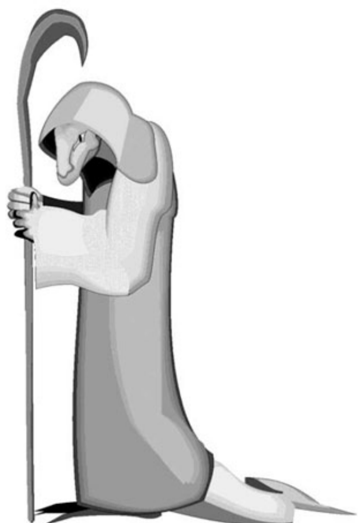
Эпилог

После того как Апофис будет убит, герои могут покинуть остров. Выйдя на поверхность вместе со спасенными узниками, они понимают, что рискуют задержаться здесь ещё на неопределенно долгое время. Поняв что их повелитель мертв, остатки культистов спускают на берег лодки и готовятся сделать ноги. Быстрее парни!

Награда

Никос выдаст всем участникам группы не меньше, чем по 30 золотых монет, если им удается спасти Агапия . Воины получат по 10 единиц Славы за каждую спасенную жертву, а также за каждого искателя приключений которого удастся освободить от чар людей-змей. Маги получат по 30 единиц Мудрости, если они тратят время на тщательное изучение глиняных табличек в подземелье или свитков в мастабе или зале J храма . Если персонажи зайдут к священнику Ра в Хаваде, каждый из них получит в дар амулет серебряного скарабея. Наконец, каждый воин в группе получит дополнительные 100 единиц Славы, если им удастся уничтожить культ, победить или убить Апофиса и выбраться с острова без посторонней помощи.

НИП и Существа



Суфут, маг народа людей-змей

Истинные культисты

Истинные культисты носят длинные черные балахоны с капюшоном. Все они — люди-змеи, носящие магические амулеты (см. Амулеты Сета , ниже), что дает им возможность выглядеть как человек. После смерти к ним возвращается их истинная форма.

Большую часть времени они скрываются в пещерах под мастабой. Они говорят на низким шипящим голосом и обращаются с людьми как со скотом. При столкновении, они попытаются сбежать, используя свои возможности магии разума, чтобы запутать и

обмануть искателей приключений.

Культисты-бандиты

Это обычные бандюки и бродяги, которым как следует «вправили» мозги с помощью обещаний золотых гор, ну и конечно — магии разума. Они простоваты, всегда готовы к драке, особенно во имя культа. Все они наголо пострижены, их тела покрыты татуировками с символикой Сета. Их боевые характеристики, такие же как у обычных бандитов (но вместо луков используют пращи).

Великий Магистр, Суфут

Этот черствый и жестокий интриган является идейным вдохновителем всей затеи с Апофисом. Как и прочие змеи маскируется под человека. Обладатель леденящего кровь, властного голоса и желтых глаз наполненых странной гипнотической силой. Как и все культисты, Суфут носит амулет Сета.

Суфут чрезвычайно древний и могущественный змей, и божественный агент злого змеиного бога Сета (также известного как Сетос, у змеиных народов) . Он имеет те же характеристики, что и другие люди-змеи, но его особая связь с Сетосом дополняет к списку его специальных способностей Защиту от магии и один дополнительный уровень Степени угрозы, что делает его по-настоящему опасным противником.

Амулет Сета

Эти магические амулеты в форме свернувшейся змеи, одни из немногих артефактов людей-змей сохранившихся со времен Эры Магии.

При ношении представителем змеиного народа, амулет существу выглядеть в точности как человек. Как только змей умирает, сила амулета сразу же перестает действовать. Однако, если змей применяет одно из своих заклинаний магии разума, на короткий миг он также предстанет в своем истинном облике.

Суфут не расстается с Посохом Силы, заряженным 8 очками силы, а также двумя кольцами волшебства — с рубином и сапфиром, которые

поднимают его психо-дар и волшебную силу на +2 при использовании заклинаний Принуждения, Психической атаки и Порабощения.

- Классификация: Народ
- Размер: Средний
- Степень агрессии: Очень опасный
- Внимательность: Прозорливый
- Мистика: Запредельная
- Движение: 60 футов
- Инициатива: 15
- Ближний бой: +4
- Повреждения: 1d6 (оружие)
- Коэффициент защиты: 14
- Хиты: 16
- Обнаружение / Уклонение: +10 / +8
- Сопротивление магии: +8
- Специальные Способности: Сопротивление магии, Магия разума (Психо-дар 5/7, Волшебная сила 17/19, 20 очков силы + 8 очков в Посохе Силы), Регенерация (2 хита в раунд), Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость.
- Награда: Слава 100, Мудрость 250.

Мебек

Единственный человек среди истинных культистов. Змеям он нужен для исполнения мелких поручений и содержания храма. При нем есть комплект ключей к основным помещениям храма. Это трусливый и безвольный слабак, поэтому так же как он помогал Суфуту, будет помогать и искателям приключений. В игре рассматривается как рядовой НИП с 4 хитами.

Несчастные искатели приключений

Их группа пыталась победить Апофиса и культ людей-змей, но попали в ловушку и пали жертвами магии Суфута и его приспешников. Теперь это не люди, а бездушные автоматы выполняющие любые приказы свих
господ. Амазонка, Варвар и копьеносцы, для простоты их

характеристики совпадают с характеристиками аналогичных НИП-статистов из Справочника существ.